

# Lancement de Jeux à résolutions différentes.txt

```
#-----
#
# Script de lancement de jeu avec résolution spécifique
# version 1.0
# Corwin - 22.04.2009
# Tous droits réservés
#
# Propriété exclusive de http://www.i900playeraddict.com/
#
# Jeu concerné : XXXXXXXX
#
# Résolution demandée : XXXXXXXX
#
# prérequis obligatoires : MortScript + WVGAFix
#
# Je décline toute responsabilité sur les éventuelles
# modifications, erreurs,... suite à l'utilisation de ce
# script. Sans rien y toucher d'autre que les variables
# il est 100% fonctionnel sur mon appareil.
#
#-----

#-----
# Déclaration des variables
#-----

Game_Path = "XXXXXXX"
# emplacement du jeu concerné (AVEC \ en fin + en début)

Game_Name = "XXXXXXX"
# nom de l'exécutable du jeu concerné, avec .exe

Resolution = XXXXXXXX
# hauteur de la résolution (2ème valeur)

WVGAFix_Path = "\windows\"
# emplacement du logiciel WVGAFix (AVEC \ en fin + en début)

WVGAFix_Name = "WVGAFIX3APP.exe"
# nom de l'exécutable du logiciel WVGAFix, avec .exe

#-----
# Lancements... on y va !

# 0. message d'envoi
SleepMessage( 1,"Lancements... NE TOUCHER A RIEN", "Infos")

# 1. on teste si WVGAFix existe, si non on ferme
If ( FileExists(WVGAFix_Path & WVGAFix_Name) )
    # WVGAFix existe, on ne fait rien
    WVGAFix_existance = 1
else
    #WVGAFix n'existe pas, on quitte
    Message ("WVGAFix pas trouvé sur le téléphone, vérifier les données!",
    "Infos")
    Exit
EndIf

# 2. on teste si le jeu concerné existe, si non on ferme
If ( FileExists(Game_Path & Game_Name) )
```

```

                                Lancement de Jeux à résolutions différentes.txt
# le jeu existe, on ne fait rien
Game_existance = 1
else
#le jeu n'existe pas, on quitte
Message ("Jeu pas trouvé sur le téléphone, vérifier les données!", "Infos")
Exit
EndIf

# 3. si WVGAFix est déjà ouvert, on le ferme
If (ProcExists(WVGAFix_Name))
Kill(WVGAFix_Name)
Endif

# 4. on lance WVGAFix avec la résolution voulue

Run (WVGAFix_Path & WVGAFix_Name, " -" & Resolution)

# 5. on attend 2 secondes
sleep(2000)

# 6. on lance le jeu concerné

Run (Game_Path & Game_Name)

# 7. on teste si le jeu concerné est fermé ou pas
while (ProcExists (Game_Name))
sleep(2500) # on attend x secondes pour tester encore et encore...
endwhile

# 8. quand le jeu concerné est fermé, on revient à la bonne résolution 240x400
Run (WVGAFix_Path & WVGAFix_Name, " -400")

# fin du script

```